As várias versões de Street Fighter II: E Como elas mudaram o Jogo

Introdução

Nesse canal, eu fiz um vídeo sobre o impacto de Street Fighter II. Sem dar spoilers, uma coisa que eu não fiz foi recomendar o jogo. Não que ele não mereça ser jogado, mas porque ele possui um aspecto muito importante. Eu propositalmente deixei esse aspecto de fora do vídeo, que são as versões atualizadas do jogo. Street Fighter II é possivelmente o jogo de luta lançado para o maior número de plataformas possíveis, e eu não ficaria surpreso se um dia ele for lançado, isso se já não existir, uma versão para geladeira do jogo. Mas em meio a todos esses relançamentos, o que de fato essas versões acrescentam? E como elas ampliam a experiência original? Muito bem, esse vídeo existe pra isso. Então venha comigo, pegue seu controle, ou seu arcade stick, traga a sua versão desatualizada do jogo que você mais gosta, e depois compre a mais recente, enquanto eu examino: **As Várias Versões de *Street Fighter II***.

Limitações da versão original

É um consenso que *Street Fighter II: World Warrior* é um jogo incrível e muito influente. Mas mesmo sendo um jogo incrível, ele não é livre de defeitos, como o desbalanceamento de certos personagens, a impossibilidade de jogar com os chefes e a impossibilidade de dois jogadores usarem o mesmo personagem. Mas apesar das limitações e dos defeitos, o jogo foi um sucesso, e isso possibilitou o gênero atingir um novo patamar no cenário dos fliperamas e consoles, deixando de ser um terreno minimamente explorado para se tornar um gênero popular. Uma onda de concorrentes apareceu no mercado, e não só surgiram bem rápido como cada um desses jogos tinha sua característica própria. Obviamente esses jogos construíram muito em cima de SFII, mas por terem saído depois, tiveram a oportunidade de aprender com os erros e acertos do jogo e do gênero como um todo. Com isso, caso a Capcom não atualizasse a receita do jogo, ele jamais teria iniciado uma franquia, ficando estagnado e obsoleto. Nesse cenário, eu penso que haviam duas opções: lançar uma continuação, abandonando alguns elementos, mas trazendo novos; ou aprimorar o jogo com uma nova versão atualizada. Como Street Fighter II estava fazendo muito dinheiro, melhorar a experiência do jogo original parece mais lucrativo do que lançar um novo jogo do zero. Importante pontuar que é um jogo dos anos 90 feito para os fliperamas, muito antes de patches de atualização e dlcs serem uma opção, então sair uma versão atualizada no ano seguinte não era uma prática mercenária, mas sim era visto como um suporte estendido para o jogo.

Existem várias versões feitas do jogo, e até mesmo os ports de uma mesma versão feitos para dois consoles diferentes contemporâneos podem possuir suas particularidades, então ao invés de examinar todas as versões, esse vídeo irá focar em sete versões principais atualizadas do jogo e uma versão extra-oficial (se é que você me entende), que darão um bom panorama da evolução do jogo ao longo do tempo.

Champion Edition

Street Fighter II: Champion Edition, ou ***Street Fighter II Dash*** no Japão, foi lançado em março de 1992, um ano depois da primeira versão.
Agora os chefes se tornaram jogáveis, com uma lista de golpes própria. Houve modificações nos ataques e no dano dos golpes, deixando o jogo mais balanceado, embora os chefes continuem sendo mais fortes que os oito personagens originais.
Uma restrição da primeira versão era que dois jogadores não podiam escolher o mesmo personagem, o que dificultava quando ambos jogavam bem com o mesmo personagem. Champion Edition removeu essa barreira, e não só os dois jogadores podem escolher o mesmo personagem como no modo fliperama o jogador também é obrigado a enfrentar o personagem que escolheu. Caso os dois jogadores escolham o mesmo personagem, o primeiro a escolher mantém a paleta de cores original e o segundo recebe um esquema alternativo. Parece bobo, mas isso ajuda a diferenciar qual jogador é qual, ainda mais se ocorre troca de lados. Outras modificações incluem melhores retratos na tela de seleção, esquema de cores alternativas para os cenários e novas imagens dos encerramentos.
Esses aprimoramentos foram suficientes para ampliar o legado do jogo, vendendo 1 milhão e 650 mil unidades somente no Mega Drive, mas uma coisa ameaçou a vida útil do jogo, e essa coisa era uma versão hackeada.

Rainbow Edition

Uma companhia taiwanesa chamada Hung Hsi Enterprise usou a edição para criar uma rom hack do jogo. Essa versão é chamada de ***Street Fighter II: Rainbow Edition***, e foi feita sem a autorização da Capcom.
Para continuar é preciso entender dois conceitos de balanceamento: buffs e nerfs. Nos jogos em geral, Buffs são as melhorias que um personagem pode receber, o deixando mais forte; e Nerfs são as pioras, que deixam o personagem mais fraco. Essa versão extra oficial levou o conceito de buffs ao extremo. Primeiro porque escolher um personagem não importa, já que aqui é possível trocar de personagem no meio da luta; a maioria dos golpes podem ser executados no ar; projéteis são teleguiados; e podem ser executados em sequência; os personagens podem se teletransportar em meio a golpes; e a velocidade dos golpes é absurda.
Por ser uma versão ilegal, a placa do jogo era muito mais barata que a placa original, o que permitiu que o jogo fosse difundido em vários lugares, no Brasil um desses lugares eram a rodoviárias, o que tornou essa versão conhecida como "***Street Fighter de Rodoviária***", embora estivesse presente em bares e fliperamas de qualidade duvidosa.
James Goddard, da Capcom Estados Unidos, chegou a jogar a versão para enviar um relatório para a central da Capcom no Japão. A princípio, ele descreveria o jogo como "quebrado, um pedaço de lixo e que não havia ameaça alguma com essa versão", mas ao rejogar a Champion Edition, ele percebeu uma coisa: o jogo tinha ficado muito lento se comparado com a romhack. Com isso, a Capcom apostou em uma nova versão do jogo.

Turbo/Hyper Fighting

Street Fighter II: Hyper Fighting, ou ***Street Fighter Dash Turbo*** no Japão, saiu no mesmo ano de Champion Edition, em dezembro de 1992, como uma resposta à Romhack. A velocidade do jogo aumentou em 15%, como consequência os ataques requerem mais precisão para serem executados; todo o elenco base, com a exceção de Guile, recebeu movimentos novos, como Chun-Li ganhou um projétil e Dhalsim um teleporte; para diferenciar entre a Champion Edition e a Hyper Fighting, a palheta de cores padrão de todos os personagens (com exceção da de Bison) foram alteradas, mas ainda é possível escolher o esquema original selecionando o personagem com o botão start.
Apesar de não ter sido tão inovador se comparado com a Champion Edition, a questão da velocidade fez a diferença, possibilitando que o jogo vendesse mais de 4 milhões de unidades só no Super Nintendo. E mesmo com versões subsequentes, Hyper Fighting é uma das versões mais populares no cenário competitivo, e geralmente todo o relançamento dessa versão possui modo online. O jogo empurrou os limites da placa de fliperama CP System, e foi o último jogo de luta lançado com essa placa embutida. Então estava na hora de trazer uma nova placa de fliperama.

Super II

Super Street Fighter II: The New Challengers foi lançado pela primeira vez no Japão em setembro de 1993. Super foi o primeiro jogo a incorporar a CP System 2, a nova placa de fliperama da Capcom. Essa placa possuía a tecnologia QSound, o que permitiu que cada personagem tivesse uma voz própria, e as músicas fossem remixadas com maior qualidade. Mudanças visuais incluíam artes com mais qualidade, novas animações para golpes, mudanças na abertura do jogo, nos cenários e na tela de seleção.
A maior adição do jogo é a introdução de 4 personagens novos, todos eles bem diferentes entre si e entre os personagens já existentes, não apenas visualmente, mas também em termos de jogabilidade. Esse foi o primeiro Street Fighter a reconhecer os combos, e caso fossem executados o jogador ganha pontuação extra.
Super II foi bem comercialmente, vendendo 2 milhões de unidades apenas no Super Nintendo, e os novos personagens foram muito bem recebidos, mas o público e as revistas especializadas em jogos começaram a notar um certo desgaste na fórmula da série, que até esse ponto se resumiam em Street Fighter 1 e quatro versões diferentes de Street Fighter II. Mesmo com essas críticas, a Capcom decidiu apostar em uma quinta versão.

Super Turbo

Super Street Fighter II Turbo, ou ***Super Street Fighter X – Grandmaster Challenge*** no Japão, foi lançado pela primeira vez em fevereiro de 1994, cinco meses depois de Final Challengers. O jogo removeu os estágios bônus, colocando mais ênfase nas lutas. Uma adição notável é a inclusão da barra de Super para a série. Caso o jogador executasse um certo número de ataques especiais, a barra de Super seria preenchida, e sabendo executar o comando certo, o jogador deferiria um golpe poderosíssimo no adversário, e esse seria uma adição que jamais deixaria a série (pelo menos até a data de gravação desse vídeo, o futuro nunca é certo).

Por padrão, o jogo permite escolher a velocidade do jogo, diferente de Super II. Outra adição significativa é a técnica de agarrão. Desde a versão inicial de Street II, uma reclamação recorrente era de como os agarrões eram injustos e podiam ser executados de quase qualquer distância. Super Turbo agora recompensa o jogador que quase conseguiu executar um agarrão, mas perdeu por questões de milésimos de segundos. Ao invés de receber o dano completo, o jogador recebe menos dano, e ainda fica de pé.
O jogo também possuía um segredo, mas para poder falar dele, precisamos voltar no tempo. Na versão original japonesa de World Warrior, a frase de vitória de Ryu é "***Se você não superar o Shoryuken, nunca poderá vencer.***" (昇龍拳を破らぬ限り、おまえに勝ち目はない！), Shoryuken sendo o golpe anti aéreo do personagem. A tradução internacional mudou a frase para "***Você precisa derrotar Sheng Long para ter uma chance.***" , porque o kanji de Shoryuken é "昇龍拳", mas se visto como um caractere chinês, esse símbolo é traduzido como "Sheng Long". Por conta dessa tradução errada, muitas pessoas, incluindo jogadores e até profissionais que trabalharam com Street Fighter, acreditaram que "Sheng Long" seria não um golpe, mas sim um personagem.
Em 1992, a revista americana EGM publicou um artigo falso onde descrevia como enfrentar esse tal Sheng Long. No jogo, seria preciso escolher Ryu e vencer todos os 11 personagens sem sofrer dano, e ao chegar em Bison, o jogador precisaria alcançar dez empates por tempo, sem tirar e sem perder vida. Ao completar o décimo empate, Sheng Long apareceria e jogaria Bison para fora da tela, então começaria a batalha. Sheng Long era descrito como capaz de usar Shoryukens com fogo, que causariam mais dano, capaz de lançar projéteis mais rápido do que Sagat, com um chute mais letal que o de Chun-Li, capaz de agarrar personagens no ar, e de recuperar a postura depois de lançar projéteis.
Esse rumor se espalhou por vários territórios, e por muito tempo foi encarado de forma séria, até que em dezembro do mesmo ano, a EGM revelou que o artigo se tratava de uma piada de primeiro de abril. Mesmo sendo uma brincadeira, isso abriu uma porta para Super Turbo. Se o jogador derrotasse todos os onze personagens, sem perder nenhuma rodada, ao enfrentar Bison, uma figura misteriosa com a mesma postura de Ryu e Ken apareceria, eliminaria Bison, e tomaria o lugar dele como o chefe final, e assim a batalha começa. Essa figura é Akuma, ou Gouki na versão original japonesa. Até aquele momento, Akuma não possuía história, sendo aparentemente apenas uma versão maligna de Ryu ou Ken, mas ao examinar a história que foi construída depois, faz muito sentido com que ele foi em Super Turbo. No mundo de Street Fighter, Akuma é o irmão mais novo de Gouken, mestre de Ryu e Ken. Ele se entregou a intenção assassina do estilo de luta, buscando apenas a vitória, e isso traduz bem a forma de como é enfrentá-lo em Super Turbo. Primeiro que ele pode lançar projéteis aéreos, e a trajetória deles cobre boa parte da tela; Ele é capaz de deslizar pelo chão imune à ataques físicos e projéteis; o frames iniciais de ataques causam dano; e por falar em dano, todos os golpes causam dano absurdo. Akuma também é jogável, sendo necessário executar um código na tela de seleção, mas sua versão jogável não se compara com a versão da CPU, é muito mais fraca.
Os dados de vendas de Super Turbo são desconhecidos, mas estima-se que o jogo tenha vendido ainda menos que Super II. Porém o balanceamento aprimorado dessa versão (apesar de Akuma) deu uma vida útil para o jogo valiosíssima, deixando-o no cenário competitivo principal por mais de 20 anos, mesmo com a série Street Fighter tendo três continuações. Também foi o primeiro jogo da série a ter um modo online, quando foi lançado para o Dreamcast, mas apenas no Japão.

Hyper

Depois de várias continuações, várias revisões das continuações e em meio a um período muito conturbado para os fliperamas e para os jogos de luta, principalmente para jogos de luta 2D, a Capcom lançou em 2003 nos fliperamas e para consoles domésticos ***Hyper Street Fighter II: Anniversary Edition***, em comemoração aos 15 da franquia.
Hyper é baseado na versão Super Turbo, com a diferença que agora é possível escolher a versão entre as versões anteriores de cada personagem, desde a versão original até Super Turbo. Obviamente personagens como os quatro chefes não possuem versões básicas, e os novos desafiantes não possuem versões antes de Super II. Infelizmente essa versão não permite enfrentar a CPU com em outras versões além da versão Super Turbo.
Por ser uma versão feita pensada nos consoles domésticos, é possível alterar as trilhas, que variam entre as versões da CPS1, CPS2 e uma nova versão remixada. Com isso os personagens de Super II e Akuma ganharam uma versão de CPS1 para os seus temas. O jogo possibilita assistir a abertura, os temas e os créditos de cada versão, e como bônus ainda contém uma versão editada do filme animado de Street Fighter II.
O lance era que o jogo ainda possuía os gráficos da placa CPS2, sendo que ele foi lançado para Playstation 2 e Xbox, consoles de mesa 128 bits que já eram capazes de gerar gráficos muito melhores, mesmo em 2D, apenas olhe para jogos como Hokuto no Ken e Guilty Gear. A limitação gráfica dos jogos originais somada ao potencial visual não alcançado do relançamento gerou uma pequena demanda por lançar Street Fighter II com gráficos atualizados, o que eventualmente aconteceu.

Super Turbo HD Remix

Em novembro de 2008, a Capcom lançou exclusivamente no ocidente e em formato digital ***Super Street Fighter II Turbo HD Remix***. Enquanto as versões anteriores foram desenvolvidas internamente pela Capcom, HD Remix foi desenvolvido pela Backbone Entertainment. Como o próprio nome indica, a mudança mais significativa foi a melhora dos gráficos, onde os sprites, os cenários e as artes agora estão em alta definição e em alta resolução, redesenhados pelo estúdio Udon Entertainment, responsável por vários quadrinhos oficiais de Street Fighter. Mas se o jogador preferir, o jogo oferece uma opção de jogar com os gráficos originais, mas que só se aplicam aos sprites dos personagens, não se aplicam a tela de seleção e aos cenários, e eles não ficam tão bonitos em proporção 16:9, apenas se alterar a proporção para 4:3. Apesar da melhora na qualidade e na resolução, a quantidade de quadros por animação permaneceu a mesma, deixando as animações menos fluidas do que em Street Fighter Alpha ou Street Fighter III, jogos lançados com pelo menos uma década de diferença. Essa permanência foi provavelmente devido ao fato do jogo reutilizar o código de uma versão anterior.
O jogo usa de base o código da versão online de Super Turbo para o Dreamcast que só saiu no Japão, mas com algumas modificações, uma delas a simplificação dos comandos dos especiais e um rebalanceamento dos personagens, agora Akuma não é quebrado, mas continua forte. O balanceamento teve a colaboração de membros da FGC, como jogadores profissionais, comentaristas e organizadores de eventos. Mas é possível jogar com o balanceamento e os comandos da versão Super Turbo ou Super II, que podem ser acessados ao escolher o modo clássico.

As músicas originais de Super Turbo foram retrabalhadas pelos responsáveis do OverClocked ReMix, um site dedicado a preservar músicas de jogos e divulgar faixas remixadas por fãs. Esse álbum é muito bom, e as faixas dele foram utilizadas para esse vídeo. Eu vou deixar o link na descrição caso você queira baixar de forma oficial.
Esse foi o primeiro jogo da série voltado para o modo online, e foi um dos primeiros jogos de luta a utilizar o netcode de correção GGPO, muito recomendado para jogos de luta, ao contrário do netcode baseado em atraso. Infelizmente eu não cheguei a jogar, mas só por essa informação é possível presumir que o jogo online é muito mais estável do que Street Fighter IV.
HD Remix foi muito bem recebido em seu lançamento, sendo elogiado pelos seus gráficos, seu modo online, seu balanceamento refinado sobre Super Turbo, e por mostrar que Street Fighter ainda podia ser relevante, enquanto a versão para consoles de Street Fighter IV ainda não saía. Por outro lado, foi muito criticado pela falta de modos novos. Números totais de vendas de HD Remix não são publicamente conhecidos, e nem foram grandes para entrar na lista de títulos platina da Capcom, onde cada jogo tem ao menos 1 milhão de unidades vendidas. Mas ainda assim foi considerado um sucesso, principalmente por se tratar de um título exclusivamente digital, vendendo mais de 250 mil unidades só no primeiro mês.

Ultra

Quase 9 anos depois, passados dois lançamentos principais, algumas revisões e vários crossovers, a Capcom lançou em maio de 2017 ***Ultra Street Fighter II: The Final Challengers*** exclusivamente para o Nintendo Switch.
A adição mais notável é a inclusão de dois personagens novos: Evil Ryu, um personagem do mangá de Street Fighter Alpha, que depois foi levado para os jogos, aparecendo pela primeira vez na versão Gold de Street Fighter Alpha 2; e Violent Ken, um personagem do crossover SNK vs. Capcom: SVC Chaos. Cada um tem os seus golpes próprios baseados em suas aparições anteriores, e são razoavelmente fortes. Akuma foi nerfado mais uma vez, mas o jogo adiciona a versão turbinada do personagem conhecido como Shin Akuma como um personagem secreto, mas felizmente restrito somente em modos offline.
O jogo reutiliza os sprites, os finais e os cenários de HD Remix, mas a tela de seleção, a interface e os retratos foram redesenhados para lembrar o visual de Super Turbo. Caso o jogador queira, é possível jogar com os gráficos retrôs de Super Turbo, em proporção 4:3.
Em termos de som, o jogo trouxe uma trilha remixada nova, dos temas de Super Turbo, e as vozes dos personagens foram reutilizadas de Street Fighter IV. Esses dois elementos compõem o estilo novo de som do jogo. Ainda é oferecido um estilo clássico, onde é possível escutar as mesmas músicas de Super Turbo em alta qualidade com os efeitos sonoros de Champion Edition misturados com Super II.
O jogo abandonou os comandos simplificados de HD Remix e utiliza comandos próprios, mais parecidos com os de Street Fighter IV, que são muito fáceis de serem executados. Agora é possível spammar agarrões e antiaéreos à vontade.
Em modos, além do clássico arcade, versus e batalhas online, Ultra tem dois modos novos. O primeiro é o Caminho do Hado. O jogador é colocado em um cenário com gráficos do Street IV e tem que derrotar Bison e uma série de soldados da Shadaloo. Para isso, devem ser executados os Hadoukens, Shoryukens e Tatsu através dos comandos de movimento do Joy-Con. Eu não joguei esse modo, então não posso falar se é bom ou ruim. O outro

modo é o Buddy Battle, que funciona exatamente como o Dramatic Battle da série Alpha. Aqui, o jogador mais a CPU ou outro jogador escolhem os seus personagens e lutam simultaneamente contra os lutadores. E se bem sincronizado com o seu parceiro, pode deixar o jogo bem quebrado.
Ultra II teve uma recepção morna, recebendo elogios por seus gráficos atualizados e as opções visuais e de áudio, mas foi muito criticado pela falta de conteúdo substancial e pelo preço alto em sua época (e até hoje está caro esse bagulho).

Conclusão

De forma geral, todas as versões são muito boas, e contribuíram do seu jeito com o legado de Street Fighter II. Muito provavelmente alguém conheceu e começou a jogar Street Fighter através de uma dessas versões. Agora para a pergunta: qual versão eu escolho? Uma resposta bastante geral seria sempre a mais recente, então Ultra II. Mas fica complicado porque essa versão está em um console que não é o mais indicado para jogos de luta, e está a um preço nada acessível. Então eu vou dar várias respostas baseadas no que você vai preferir.
Se você prefere somente jogar o modo arcade, zerar com todos os personagens e enfrentar a máquina com uma dificuldade moderada para baixo, Ultra II é a sua escolha. Não só porque a dificuldade da CPU é mais tranquila, mas porque a execução dos especiais é bem suave, e você não terá que batalhar além do seu oponente também o seu controle. Ultra II também é a versão com mais personagens e melhores gráficos, então se quantidade é qualidade e gráficos retros te incomodam, essa versão desce redonda.
Se você busca um desafio, sua opção é a HD Remix com esquema de execução de especiais clássico. Apesar de ser um jogo da sétima geração, a CPU da HD Remix é bem difícil, mesmo na dificuldade normal. Fora que o jogo não deixa customizar três socos em um botão, então nessa versão muito provavelmente você enfrentará além do oponente também o seu controle.
Se você deseja enfrentar outras pessoas e não apenas uma máquina pré programada, aí você tem duas opções: Turbo/Hyper Fighting ou Super Turbo. Por mais que HD Remix e Ultra II sejam as mais recentes e tenham suporte online, ambas versões estão em consoles com o suporte online limitado. Turbo e Super Turbo por outro lado tem uma pequena comunidade de jogadores ainda ativa, seja na coletânea de 30 anos de Street Fighter, seja no emulador Fightcade.
Finalmente, se você deseja entender como foi a evolução desse jogo extremamente influente, sua opção é Hyper II, pelo simples fato de que ela permite escolher entre as cinco primeiras versões, trazendo seus golpes, suas mecânicas, seus personagens, suas músicas e seus efeitos.
Então é isso, essas foram as Várias Versões de Street Fighter II e como elas mudaram o jogo.